



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO,  
PONIENTE



EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA  
DESARROLLAR LA CONVIVENCIA SANA Y PACÍFICA EN EL  
AULA EN NIÑOS DE 2° DE PREESCOLAR  
DEL JARDÍN DE NIÑOS "CENDI CANDELARIA"

TESINA

PRESENTA

MARÍA GUADALUPE SABINA ROSAS SANDOVAL

ASESOR

CAYETANO GABRIEL FLORES

GRADO ACADÉMICO: MAESTRIA

CIUDAD DE MÉXICO

FEBRERO 2022



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO,  
PONIENTE



EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA  
DESARROLLAR LA CONVIVENCIA SANA Y PACÍFICA EN EL  
AULA EN NIÑOS DE 2° DE PREESCOLAR  
DEL JARDÍN DE NIÑOS "CENDI CANDELARIA"

TESINA

OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

MARÍA GUADALUPE SABINA ROSAS SANDOVAL

CIUDAD DE MÉXICO

FEBRERO 2022

## DEDICATORIA

Me hace muy feliz poder dedicar esta TESINA, a mis padres que me dieron la vida y que estuvieron conmigo en el camino de mi educación, especialmente a mi mamá que ahora desde el cielo está disfrutando de esto también porque ella esta y estuvo siempre a mi lado en mis triunfos y por qué no, en mis fracasos tomando mi mano y sé que está completamente orgullosa...GRACIAS

Un gran apoyo, amor incondicional, compañero de desvelos y siempre muy puntual, **Daniel Moysen**, esposo te amo y gracias por estar en todo momento, por impulsarme, darme siempre ánimos, cuidar de nuestros hijos en mis horas de trabajo y escuela, ser parte de esto, tu apoyo, amor y comprensión formaron parte para hacer posible este sueño que ahora es una realidad...GRACIAS

Dany, Fridi y Rorics mis complementos en este gran paso, apoyo incondicional para lograr juntos esto, gracias por estar siempre pendiente de nuestras necesidades y por ayudar en las labores del hogar, aguantar tantos sábados sin salidas extras, los amo y saben que esto es por ustedes y para ustedes...GRACIAS

Gracias DIOS por dejarme llegar a este momento, por estar siempre a mi lado y no dejarme caer, por dotarme de las personas correctas que guiaron mi camino...

A MIS PADRES, ESPOSO E HIJOS Y PROFESORES... INFINITAMENTE GRACIAS.

# ÍNDICE

	<b>Pag.</b>
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	5
1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	5
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA .....	7
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO .....	7
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA .....	10
a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad .....	10
b) Hidrografía .....	16
c) Orografía .....	17
d) Medios de comunicación .....	18
e) Vías de comunicación .....	18
f) Sitios de interés cultural y turístico .....	19
g) Cómo Impacta el Referente Geográfico a la Problemática que se estudia .....	22
B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD .....	23
a) Vivienda .....	23
b) Empleo .....	23
c) Deporte .....	24

d) Recreación .....	24
e) Cultura .....	25
f) Religión predominante .....	26
g) Educación .....	27
h) El ambiente Socio económico influye positiva o negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad .....	28
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR.....	29
a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática .....	29
b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela:	
Pública o Privada .....	31
c) Aspecto material de la institución .....	31
d) Croquis de las instalaciones materiales .....	32
e) La Organización Escolar en la Institución .....	32
f) Organigrama General de la Institución .....	34
g) Características de la población escolar .....	34
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	35
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	35
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	36
1.5.1. OBJETIVO GENERAL .....	36
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES .....	37

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	38
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL .....	39
2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO .....	39
2.1.1. El Juego y su Importancia.....	39
2.1.2. La Etapa Pre-Operacional.....	45
2.1.3. El Juego Simbólico .....	46
2.1.4. El Juego de Reglas.....	48
2.1.5. Beneficios del Juego en el Niño Preescolar.....	50
2.1.6. La Regulación de Emociones en Preescolar para una Convivencia Sana y Pacífica .....	52
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR? .....	54
2.3. LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, ¿BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?.....	56
CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA .....	57
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	57
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.....	57

3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA? .....	59
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR .....	59
3.5. LA PROPUESTA .....	60
3.5.1. Título de la propuesta .....	60
3.5.2. El Objetivo General .....	60
3.5.3. Alcance de la Propuesta .....	61
3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta.....	62
3.5.5. Características del diseño.....	62
3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?.....	65
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	65
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA .....	67

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET CONSULTADAS

## INTRODUCCIÓN

En la etapa del niño preescolar el juego tiene un papel fundamental muy importante para el logro de la socialización, favoreciendo aspectos de autonomía e independencia que es muy frecuente ver en esta edad, mostrando miedo y timidez en la realización de algunas actividades; la estrategia a seguir es utilizar el juego como recurso, para una integración en el aula, tomando en cuenta la importancia de una convivencia sana y pacífica.

Dado que todo proceso de aprendizaje es activo, es necesario reconocer que los individuos requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas, el juego es parte fundamental de este proceso aprender haciendo, explorando, descubriendo, creando, imaginando, construyendo con sí mismo y con los otros.

El proceso de investigación llevado a cabo en la Institución CENDI Candelaria, parte de estos supuestos para llevar a reconocer que el juego constituye una estrategia fundamental para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje de los niños en general, y de manera particular de los niños del nivel preescolar, dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades y destrezas que relacionan el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia a través del juego.

Tal proceso investigativo aplica técnicas como la observación directa de los niños del 2do grado de preescolar, la cual permite reconocer la necesidad de favorecer acciones desde el aula de clase para que el niño logre el desarrollo adecuado de su proceso de aprendizaje, sin tenerlo que llenar de tareas extensas o de limitarlo a colorear y transcribir; problemática que se vive en muchas instituciones educativas, que la rutina y la improvisación de actividades no sea solamente parte del desarrollo de los niños, es necesario no limitar sus habilidades y tomar en cuenta sus características.

Es así como, una vez identificada la problemática que afecta a los niños del 2do de preescolar, se acude al juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje, apropiando con ello actividades motivantes en el aula y proyectándolas a la familia como agente socializador y formador del niño.

En esta fase de intervención del proceso investigativo, se logra demostrar que el juego constituye la mejor estrategia para fortalecer los procesos básicos que requiere el aprendizaje en los niños y niñas de edad preescolar, a partir de la instalación de escenarios innovadores para el aprendizaje significativo; partiendo del análisis de problemáticas al interior del aula y proponiendo acciones conjuntas que motiven y responsabilicen a la institución para apoyar de igual manera a la realización y la implementación del taller al que nos referimos en el capítulo tres es así que también está el compromiso conjunto de los padres de familia para ofrecer ámbitos favorables para el niño.

Elementos importantes que me dieron la pauta para realizar esta investigación y su metodología a seguir se basa en la problematización, justificación y delimitación del problema, tomando en cuenta su contexto geográfico, social y escolar de los alumnos del CENDI Candelaria, estos elementos están dentro del capítulo 1 y contribuirán a

resolver el problema detectado dentro de la institución así pues para favorecer aprendizajes significativos.

A sí mismo se puede hacer notar que para abordar esta propuesta el marco teórico de la investigación es parte fundamental puesto que se cita al Psicólogo Jean Piaget como principal aporte en el desarrollo infantil, realizando una descripción de los principales tipos de juegos tales como, funcionales, simbólicos y de reglas, mencionando la importancia de cada uno, en el capítulo también encontraremos las etapas en donde los niños van desarrollando habilidades y destrezas, los beneficios y como se va presentando la regulación de emociones en cada una de estas.

En este capítulo nos enfocamos en la etapa preoperacional, tomando en cuenta las características de los niños de 4 a 5 años, en donde el infante comienza a desarrollar capacidades, como el uso de imágenes internas, manejar esquemas, el comienzo de un lenguaje amplio lo cual serán fundamentales en el desarrollo de la conciencia propia de los niños.

Esta integrado por la propuesta de intervención, un taller de juegos tradicionales como recurso para la estructura de acuerdos, normas y reglas para una sana convivencia en el preescolar, estrategia que se toma para que los alumnos desarrollen habilidades pero también comiencen a regular emociones en la práctica de actividades y juegos, lleven a cabo el trabajo colaborativo, la enseñanza y seguimiento de normas y reglas que intervienen en el desarrollo de cada uno de los juegos propuestos en el capítulo 3 para el desarrollo de las diversas situaciones.

Seguido de la propuesta se toma en cuenta los campos de formación, Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, las áreas de desarrollo, Educación Socioemocional y Educación Física, estos enfocados para la implementación del

desarrollo de actividades que parten del juego como estrategia para favorecer los aprendizajes significativos, recordando el objetivo principal; los juegos tradicionales como estrategia para una sana convivencia en el preescolar, tomando de referencia los campos y áreas antes mencionados así como las curriculares y aprendizajes esperados y los contenidos de cada uno.

Con este trabajo se pretende lograr que los alumnos del Cendi Candelaria participen en todas las actividades y juegos, potenciando sus habilidades y destrezas para lograr el desarrollo social de una sana convivencia, esta investigación me ha dejado un importante aporte ya que a partir de esto he implementado el juego como la principal estrategia en el aula.

Finalmente tendremos las conclusiones, las bibliografías y los referentes de internet consultados.

# **CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.**

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubica la problemática.

Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el Capítulo 1 y que contiene los siguientes elementos:

## **1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA**

El problema en el aula son límites y normas de los cuales nos llama la atención la conducta de Rafael, él es un niño de 4 años, ya ha cursado maternal y preescolar 1 y aún no ha logrado regular ciertos impulsos, pues de la nada les pega a sus compañeros, los muerde y dice groserías, el grupo en algunas ocasiones regula sus emociones y habla de lo que sienten, pero él no dice nada cuando se le cuestiona sobre lo que pasa o le sucede, se ha hablado con los padres de familia y la psicóloga los ha citado en diversas ocasiones, de las cuales solo aparentemente siguen indicaciones pero en Rafael no se observa ningún avance, los niños comienzan a alejarse de él.

A partir de esto se observa que en algunos juegos Rafael logra integrarse, pero en el momento menos esperado es cuando pega o muerde.

Es de gran importancia modificar la conducta de los preescolares dentro del entorno familiar, para que se vea reflejado en el aula y que mejor a temprana edad, el trabajo de la docente sería dar seguimiento a lo que los padres realizan en casa; puesto que los alumnos reflejan conductas adquiridas en su entorno familiar.

Sin embargo, hablar del entorno familiar de los niños preescolares como un factor importante en las conductas que presentan en el aula es una realidad ya que influye de manera general en las actitudes de estos; hay que tomar en cuenta varios factores que se ven involucrados en el comportamiento de los niños ya sean económicos o que la composición familiar sea variada, que el rol lo asuman los abuelos, tías, madres solteras, padres solteros; esta composición familiar repercute en la conducta de los niños puesto que no reconocen muchas veces la autoridad.

Los niños necesitan ser guiados, es fundamental establecer reglas para fortalecer las conductas y lograr una buena socialización en el aula y en su entorno, recurrir a límites y normas utilizando estrategias y juegos en donde los niños comprendan de manera gradual que la socialización está basada en el cumplimiento de los límites y las normas que se encuentran en nuestra sociedad.

Por lo tanto, es importante que reconozcan que las rabietas, gritos, exigencias verbales y agresiones físicas no están dentro de una buena convivencia escolar, que comprendan que esto influye en la manera de como el alumno mantendrá una convivencia sana y pacífica escolar; de manera que también la docente apoye en diversos juegos para la integración en el aula utilizando esto como un buen recurso didáctico.

## **1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA**

### **1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO**

A.1. La Alcaldía de Coyoacán se ubica en el centro geográfico de la Ciudad de México, las coordenadas de esta demarcación son: al norte 19 grados 21 minutos, al sur 19 grados, 18 minutos latitud norte, al este 99 grado 06 minutos, al oeste 99 grados y 12 minutos de longitud oeste, a una altura de 2,240 metros sobre el nivel del mar.<sup>1</sup>

Coyoacán limita con cinco alcaldías de la Ciudad de México: Al norte con Benito Juárez (Avenida Río Churubusco y Calzada Ermita Iztapalapa), al noroeste con Iztapalapa (Calzada Ermita Iztapalapa); al oriente también con Iztapalapa (Calzada de la Viga y Canal Nacional); al sureste con Xochimilco (Canal Nacional); al Sur con Tlalpan (Calzada del Hueso, Avenida del Bordo, Calzada Acoxta, Calzada de Tlalpan, Avenida del Pedregal y Boulevard Adolfo Ruíz Cortínez o Anillo Periférico) y al poniente con Álvaro Obregón (Boulevard de las Cataratas, Circuito Universitario, Avenida Ciudad Universitaria, San Jerónimo, Río Magdalena y Avenida Universidad).

---

<sup>1</sup> <http://aldf.gob.mx/archivo-0478d7d43e32acfa5bf994c324085b34.pdf> Fecha de consulta 9 de Octubre de 2019, 22:30 hrs



<sup>2</sup> Mapa de la Ciudad de México (CDMX)

<sup>2</sup><https://www.pinterest.com.mx/pin/563020390888490045/>

Fecha de consulta Mayo 30 del 2020, 23: 00 hrs



<sup>3</sup>Mapa de la Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México (CDMX)

---

<sup>3</sup> <https://www.animalpolitico.com/2011/10/rechaza-coyoacan-malos-manejos-en-su-presupuesto/>  
Fecha de consulta Mayo 30 del 2020, 23: 10 hrs

## **A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA**

### **a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad**

Época prehispánica y antes de la conquista, Coyoacán era un tlahtocáyotl o señorío tepaneca cuyos límites se extendían mucho más allá de los de la actual demarcación; los pueblos de San Ángel, Mixcoac, Tacubaya, Tlalpan, Contreras, Cuajimalpa, entre los principales, e incluso los pueblos del Ajusco y los bosques donde hoy se asienta el Desierto de los Leones formaban parte del señorío precolombino de Coyoacán. Este tlahtocáyotl estaba adscrito al gran altépetl o reino de Azcapotzalco. La mitad oriental del territorio coyoacanense estaba ocupado por el lago de Xochimilco.

En el período anterior al establecimiento de las aldeas, la zona debió albergar a grupos de nómadas que sobrevivían del forrajeo. Durante el Período Preclásico de Mesoamérica, se establecieron algunas pequeñas aldeas dedicadas a la agricultura, cuya subsistencia todavía era dependiente de la recolección y la cacería. Una de las más importantes fue Copilco, ubicada cerca de lo que actualmente es la Ciudad Universitaria. En el sitio se encontraron entierros que relacionan a esta aldea con la cultura de Cuicuilco.<sup>4</sup>

En una época entre los siglos I a. C. y II d. C., las erupciones del Xitle cubrieron de ceniza y basalto la vertiente sur de la cuenca del Anáhuac, incluyendo a Copilco y posiblemente otras aldeas de las cuales no se tiene noticia.

En la Conquista Hernán Cortés estableció en Coyoacán la primera sede del gobierno novohispano y de su marquesado.

---

<sup>4</sup> <https://www.mimunicipio.com.mx/historia/Distrito-Federal/Coyoacan/> Fecha de consulta Octubre 29 del 2020, 21:00 hrs.

En torno a la llegada de los españoles a México, Coyoacán era uno de los señoríos sujetos a México-Tenochtitlan. En esa época era gobernado por Cuauhpopoca, emparentado por las alianzas matrimoniales con los tlatoanis mexicas y administrador de las tierras del Totonacapan. Cuauhpopoca compartía —con otros miembros de la realeza tenochca como Cacama— la opinión de que había que combatir a los españoles, que habían entrado en los dominios mexicas por el norte del actual estado de Veracruz.

En abril de 1519 los totonacos, apoyados por los españoles, intentaron resistirse al pago del tributo a México-Tenochtitlan. Los mexicas sometieron a los totonacos, que abandonaron a los españoles a su suerte. Juan de Escalante fue decapitado y su cabeza fue enviada a Moctezuma Xocoyotzin. Con este pretexto, Hernán Cortés ordenó la prisión para Moctezuma y la ejecución de Cuauhpopoca, dando inicio a las hostilidades entre los mexicas y los españoles y sus aliados.

Según el Canto tlaxcalteca acerca de la conquista, fue en ese sitio donde la hija mayor de Moctezuma Xocoyotzin, Ichcaxóchitl Tecuichpo, casada con Cuauhtémoc y a la postre doña Isabel Moctezuma Tecuichpotzin, vio al último rey tlatoani mientras ella estaba sentada junto a Cortés. A este sitio llevarían aprehendidos a Cuauhtémoc, Tetlepanquetzal y Coanacohtzin. En Visión de los vencidos, 15 se cita que la Relación de Chimalpahin cita a Coyoacán como el sitio donde las tropas españolas, al mando de Julián de Alderete, realizaron el tormento a Cuauhtémoc y a Tetlepanquetzalitzin. Según Bernal, Cortés ordenó al poco tiempo realizar un gran banquete en su real de Coyoacán a donde acudieron soldados y capitanes con el fin de celebrar la rendición de México-Tenochtitlan. Al festín acudieron las tropas provenientes de los otros tres fuertes del Tepeyac y de Tacuba, a celebrar con mucho vino de un navío que había

venido de Castilla al puerto de la Villa Rica, y tenía puercos que le habían traído de Cuba.

En la Nueva España la decisión de que la capital permaneciera en Coyoacán, se moviera a Texcoco o volviera a Tenochtitlan recayó entre Cortés y su grupo cercano de soldados, pero el capitán decidió que se asentará en Tenochtitlan.

En tanto se realizaba la reconstrucción de la ciudad y de los nuevos palacios, Cortés decidió establecerse en Coyoacán.

Desde los episodios de la conquista, Cortés tuvo una relación cercana a su grupo gobernante y ello permitió que estableciera su residencia principal en 152, se designó a Coyoacán como sede del gobierno de la recién establecida Nueva España, y se fundó en este sitio el segundo ayuntamiento de los nuevos dominios hispanos.

La tradición situó al Antiguo Palacio del Ayuntamiento de Coyoacán como el sitio en donde se estableció dicho recinto, si bien no hay evidencia de que haya sido de esa forma. Incluso una placa posterior en dicho sitio así lo consigna, aunque las evidencias históricas podrían situar el primer ayuntamiento más cercano a la actual Plaza de la Conchita, en donde Cortés se estableció al recibir terrenos de sus aliados coyoacanenses. Las llamadas Casas del Marqués sufrieron incendios en 1636 y 1735, época en la que se construyó en 1756 lo que hoy es el referido Antiguo Palacio del Ayuntamiento.<sup>5</sup>

En 1522, procedente de Cuba, arribó Catalina Xuárez de Marçayda, en este periodo, el conquistador intentó establecer cultivos de caña de azúcar, lo que no prosperó a

---

<sup>5</sup> <https://www.mimunicipio.com.mx/historia/Distrito-Federal/Coyoacan/> Fecha de consulta 1 de Noviembre 2020, 20:30 hrs

diferencia de otros territorios como Cuernavaca y la región de los Tuxtlas. Lo que si fructificó en la zona fue el cultivo de trigo, y árboles frutales europeos, así como la cría porcina.

Cortés y sus allegados dejaron Coyoacán en 1523 para asentarse en la nueva Ciudad de México, pero el pueblo conservaría su estatus de cabecera del corregimiento del mismo nombre perteneciente al Marquesado del Valle de Oaxaca, asignación territorial y por ende económica dada al conquistador en retribución por sus servicios a la Corona Española. Dicho corregimiento abarcó 34 poblaciones en el Valle de México.

Los herederos de Cortés recibieron su instrucción póstuma de llevar sus restos a Coyoacán, para lo cual ordenó edificar de ser posible no más de diez años luego de su muerte un convento y una escuela que administraran las religiosas de la Concepción en ese sitio, a lo que sólo respondieron construyendo una capilla, que permanece hoy en la citada Plaza de la Conchita.

Luego de la muerte de Cuauhtemoc, su hijo Hernando Cortés fue el heredero del poder en Coyoacán, el cual ejerció de 1521 a 1525 hasta que acompañó a Cortés a la expedición a Guatemala y murió ahí. Su hermano más joven Juan de Guzmán Ixtolinque asumió el poder, el cual le fue ratificado por Cortés en 1526 y ejerció el gobierno hasta su muerte en 1569.<sup>6</sup>

El sistema de encomiendas determinado para Coyoacán registró abusos para la población indígena. Ya en el virreinato de Luis de Velasco, el mandatario le hizo un juicio de residencia a don Juan de Guzmán por supuestos abusos a las autoridades indígenas locales, el cual fue ejecutado por el juez tlaxcalteca Lucas García. Para

---

<sup>6</sup> <https://mxcity.mx/2016/09/la-relevancia-coyoacan-a-lo-largo-la-historia/> Fecha de consulta 1 Noviembre 2020, 20:30 hrs

entonces la República de Indios de Coyoacán era una de las más grandes de la naciente capital, teniendo otros pueblos como dependencias lejanas en espacio, como Xalatlauhco, en el cercano Valle de Toluca. Si bien a nivel étnico la mayoría de la población indígena de Coyoacán finalizada de la conquista sería tecpaneca, se establecerían en el sitio indígenas de filiación mexicana y hñañú en el siglo XVI.

El Barrio de La Conchita a fines del siglo XIX fue escenario de numerosos enfrentamientos entre facciones mexicanas contra los invasores extranjeros.

En el Porfiriato fue adquiriendo su carácter de barrio acomodado, a costa del desplazamiento de los habitantes originarios.

El 30 de junio de 1520, los españoles fueron expulsados de Tenochtitlan por los guerreros mexicanos. Los españoles se reforzaron con sus aliados del valle de Tlaxcala, y finalmente volvieron al valle de México en 1521. En Texcoco, que ya era uno de sus aliados, Cortés ordenó que tres regimientos rodearan por tierra a los pueblos de la ribera.

Trece bergantines completaron el frente del ataque final a Tenochtitlan, cuando estas embarcaciones se acercaron a esa ciudad, fueron atacados por las embarcaciones procedentes de toda la ribera, incluyendo Coyoacán y Huitzilopochco.

Cristóbal de Olid enfrentó la resistencia de Coyoacán, pero pudo vencerla por la llegada de los bergantines, después de vencer en Coyoacán, ambos apoyaron a Gonzalo de Sandoval en su batalla contra Iztapalapa, al final, Coyoacán pasó al bando de los españoles.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> <https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-coyoacan-ciudad-de-mexico/> Fecha de consulta 2 de Noviembre 2020, 20:00 hrs

Los primeros coyoacanenses de que se tiene noticia ocuparon hace 25 siglos los terrenos que ahora conocemos como Copilco, en la orilla sur de la laguna de Texcoco. Perteneían a la llamada Cultura Preclásica y cultivaban las fértiles tierras al pie de la sierra del Ajusco.

Después aparecieron en el valle nuevos grupos migratorios de la gran familia náhuatl, uno de ellos, el de los tepaneca, se instaló en terrenos del Señorío de Azcapotzalco que se extendieron a Coyoacán, que al alcanzar gran desarrollo a su vez se convirtió en Señorío, encabezado por Maxtla. Éste fue derrotado por los mexicas de Tenochtitlán en 1430, con lo cual Coyoacán pasó a ser su tributario. Esto no impidió su florecimiento manifestado en la talla de enormes monolitos de piedra de El Pedregal.

Asentado en Coyoacán, Cortés fundó el primer ayuntamiento del altiplano, segundo en la Nueva España, recibió el sometimiento del reino tarasco, organizó las conquistas del Pánuco del Sureste y de Guatemala, dispuso la exploración de la Mar del Sur, escribió a Carlos V la más importante de sus “Cartas de relación”, y tomó la trascendental decisión de edificar la capital definitiva de la Nueva España sobre los escombros de Tenochtitlán, con lo que Coyoacán dejó de serlo, para convertirse en 1529 en la del estado y marquesado del Valle de Oaxaca otorgado al conquistador.

A comienzos de los cincuenta se edifica la Ciudad Universitaria, para dar cabida a la Universidad Nacional Autónoma de México, que se traslada del Centro Histórico al Pedregal. Con el tiempo, esto animó aún más la tradicional disposición de intelectuales, políticos, artistas y científicos a vivir en la antigua villa.

En la actualidad, la aglomeración coyoacanense ha rebasado el millón doscientos mil habitantes, repartidos en tres Coyoacanes: el Centro, Culhuacanes y Pedregales. Sus

barrios son Panzacola, Santa Catarina, La Purísima Concepción, San Francisco, el Niño Jesús, San Lucas, San Mateo, San Diego Churubusco, y sus pueblos: Los Reyes, La Candelaria, San Pablo Tepetlapa, Santa Úrsula Coapa y San Francisco Culhuacán. Cada uno de ellos conserva una hermosa capilla, y el cada vez más estruendoso y veloz reloj de la modernidad no ha podido acallar las más de 50 fiestas patronales al año, las tradiciones y leyendas.<sup>8</sup>

## **b) Hidrografía**

Coyoacán forma parte de la subcuenca Texcoco-Zumpango de la cuenca del río Moctezuma, en la región hidrológica del río Pánuco. El oriente de la demarcación fue ocupado por el lago de Xochimilco hasta que fue desecado mediante la apertura de la cuenca de México.

En 1607 se abrieron los canales que permitieron desaguar el Anáhuac a través del río Tula, que es uno de los tributarios del Moctezuma. De la antigua zona lacustre de Coyoacán sólo queda el canal Nacional, que forma el límite con la demarcación Iztapalapa. La zona poniente era surcada por pequeños ríos que desembocaban en el lago de Texcoco.

En lo referente a la hidrografía, dos son los ríos que cruzan la demarcación: el río Magdalena (casi totalmente entubado) penetra en la Delegación por el sureste, cerca de los Viveros de Coyoacán se le une el río Mixcoac (entubado), para juntos formar el

---

<sup>8</sup> <https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-coyoacan-ciudad-de-mexico/> Fecha de consulta 12 de Noviembre 2020, 19:30 hrs

río Churubusco que sirve como límite natural con la Delegación Benito Juárez, al norte, desaguan en la zona federal del lago de Texcoco.<sup>9</sup>

### c) Orografía

Coyoacán es una de las 16 demarcaciones territoriales de la Ciudad de México y se encuentra en el centro geográfico de este. Su territorio abarca 54.4 kilómetros cuadrados que corresponden al 3.6% del territorio de la capital del país (Ciudad de México), y está ubicado al sureste de la cuenca de México.

La parte más alta corresponde al cerro Zacatépetl, en el suroeste de la demarcación, que con su altitud de 2420 msnm (180 metros sobre el nivel del valle de México) es la única y mayor eminencia orográfica dentro del territorio coyoacanense; en el suroeste también se encuentra la zona de Los Pedregales, cuyas irregularidades superficiales son resultado de las erupciones del volcán Xitle que cubrieron de basalto esa región en torno al primer siglo de la era común.

Todo el territorio coyoacanense se encuentra urbanizado, pero dentro de él se encuentran importantes zonas verdes como la Reserva Ecológica del Pedregal de San Ángel, los Viveros de Coyoacán y Ciudad Universitaria de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), declarada en 2007 como Patrimonio de la Humanidad.

El territorio de Coyoacán es plano en lo general, y se encuentra a una altitud promedio de 2240 metros sobre el nivel del mar (msnm), que es la altitud del valle de México. Pequeñas variaciones se presentan en San Francisco Culhuacán, la Ciudad Universitaria y Santa Úrsula Coapa, con altitudes de 2250 msnm.

---

<sup>9</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoac%C3%A1n> Fecha de consulta 5 de Noviembre 2020, 20:30 hrs

La totalidad de Coyoacán se encuentra dentro de la subprovincia Lagos y Volcanes del Anáhuac de la provincia fisiográfica del Eje Neovolcánico. Esta zona se caracteriza por la presencia de altas cadenas volcánicas que emergieron entre el Terciario y el Cuaternario. El 47% de la superficie corresponde a la meseta basáltica o malpaís de Los Pedregales, ubicados al poniente de Villa Coyoacán y Santa Úrsula Coapa. El 39% corresponde a la llanura lacustre, descubierta con la desecación del lago de Xochimilco que ocupaba el tercio oriental del actual término de la demarcación. El resto del territorio corresponde al aluvión de los lagos de Anáhuac. <sup>10</sup>

#### **d) Medios de comunicación**

La Alcaldía de Coyoacán cuenta con diversos medios de comunicación como: internet, radio, televisión abierta y por cable, periódico, cine y espacios publicitarios como espectaculares.

#### **e) Vías de comunicación**

El pueblo de la Candelaria se encuentra al sur de la Alcaldía Coyoacán y su perímetro irregular la hace colindar con varias colonias, Los reyes, Ciudad jardín, Adolfo Ruíz Cortines, Huayamilpas y Santo domingo.

El pueblo de la Candelaria tiene como vías de comunicación, la Av. Aztecas, conocida también por los habitantes de la zona como Av. de las Torres, se conecta con Eje 10 y Av. del Imán. Hay dos rutas de transporte público (R-13 y R-1) que transita toda la avenida y va desde el Imán hasta Taxqueña.

Ruta 13 que sale del metro Taxqueña y hace su recorrido por el Pueblo de la Candelaria, Colorines y Santa Cruz.

---

<sup>10</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoac%C3%A1n> Fecha de consulta 10 de Octubre de 2019, 23:50 hrs

Ruta 1 que sale del metro Zapata y hace recorrido por Coyoacán, Miguel Ángel de Quevedo, Pacífico, Pueblo de la Candelaria, Colorines y Santa Cruz. Los taxis son otro medio de comunicación para llegar a la colonia.

**f) Sitios de interés cultural y turístico**

Museos como el Anahuacalli, ubicado en la colonia San Pablo Tepetlapa, cercano a la estación del tren ligero Xotepingo, fue edificado con la idea de un templo ceremonial prehispánico para albergar las colecciones personales del mismo origen de Diego Rivera, quien lo donó al pueblo de México.

De las Intervenciones, en el ex convento de Churubusco, muestra a los mexicanos las agresiones que nuestro país ha sufrido a lo largo de su historia, el Nacional de Culturas Populares, donde los tamales, el café, el arte huichol o los migrantes indígenas han encontrado cobijo. También se encuentra el Museo de la Acuarela.

La Casa Azul o Museo Frida Kahlo se levanta a pocas cuadras de la ya desaparecida pulquería La Rosita, donde los alumnos de la artista, “Los Fridos”, Rina Lazo, Guillermo Monroy, Fanny Rabel y Arturo García Bustos pintaron los muros bajo su supervisión, y éste plasmó en unas nubes a María Félix.

En el Museo Casa de León Trotsky está enterrado este revolucionario ruso asesinado por órdenes de José Stalin y donde el propio David Alfaro Siqueiros dejó marcadas, en vez de sus famosas pinceladas, unas mal atinadas ráfagas de metralleta.

En lo que hoy es la calle Salvador Novo vivía este maestro de la pluma cargada no de tinta, sino de humor negro, hasta hace poco funcionaban en la calle Madrid su teatro y restaurante La Capilla, con las recetas que este ex cronista dejó, como la crema María Candelaria, de flor de calabaza. Esto en un pequeño centro cultural que hospedó

por una década El Hábito, de Jesusa Rodríguez, y que alberga hoy la carpa de Las Reinas Chulas y el pequeño teatro irreverente.

La Ciudad Universitaria es también un arcón de arte, desde su Estadio Olímpico adornado con un mural escultopictórico de Rivera, otro de Siqueiros en la Rectoría, y el edificio alucinante de la Biblioteca Central cubierto con un mural de mosaicos realizado por Juan O 'Gorman que representa las visiones del cosmos de Ptolomeo, Copérnico y los antiguos mexicanos.

En su Centro Cultural Universitario, que colinda con Insurgentes Sur, hay dos teatros, dos cines, un foro para música de cámara, otro para danza y performance, la Hemeroteca, la Biblioteca Nacional y la mejor sala de conciertos de América Latina, la extraordinaria Nezahualcóyotl, dentro se encuentra también el nuevo Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC) y el Universum.

Muy cerca se construyó, a fines del siglo XX, el Espacio Escultórico, creado para resaltar la lava volcánica del Xitle, e integrar la escultura del paisaje con la obra de destacados artistas.

Algunos de los teatros que se encuentran ubicados en esta Alcaldía son el Rafael Solana, el Juan Luis de Alarcón, la Santa Catarina, el Foro Sor Juana Inés de la Cruz, el Centro Nacional de las Artes, entre otros.

Los sitios turísticos como jardines del Centenario y el Hidalgo (también conocido como el parque de los coyotes), son visitados por todo tipo de personas sin importar cultura religión o clase social, artistas gráficos, lectores de tarot, adivinos, comerciantes; normalmente, se los podía encontrar alrededor de la Fuente de los Coyotes. Hoy en el interior del jardín está el Mercado de Artesanías de Coyoacán.

Los Viveros, con abundantes especies vegetales y sirve asimismo como espacio para la ejercitación.

La Plaza y Capilla de la Concepción, conocidas como La Conchita, fue la primera Iglesia edificada en la Nueva España. Los indicios históricos apuntan a que fue en este lugar donde se celebró la primera misa en el territorio que habría de ser el corazón del virreinato; posteriormente se edificaron la Capilla Santa Catalina de Siena, también conocida como Santa Catarina, que fue capilla de indígenas o capilla abierta, y el templo y convento de San Juan Bautista, famoso por su belleza de pinturas y retablos.

En la Alcaldía Coyoacán se encuentran la Ciudad Universitaria de la UNAM, la Plaza de Churubusco y el ex convento del mismo nombre, parques y jardines como, además de los ya citados, el Frida Kahlo, la Alameda del Sur, está ubicada al sur de la ciudad de México y constituye uno de los sitios de esparcimiento más concurridos de la Alcaldía además es uno de los principales pulmones del área, al contar con amplias zonas verdes.

Los visitantes tienen opciones de entretenimiento como el tren que recorre el parque, un foro al aire libre donde periódicamente se realizan actividades culturales como concursos de danzón, presentación de grupos musicales, exposiciones, se organiza un multitudinario festejo y en la época de navidad el lugar se llena con escenas alusivas para tomarse la fotografía, fue inaugurada en 1987 para beneficio de la zona.

Los parques Xicoténcatl, Masa Yoshi Ohira y ecológico Huayamilpas entre otros; los museos Anahuacalli, de León Trotsky, de Frida Kahlo, Nacional de las Intervenciones, de la Acuarela, del Automóvil, de las Culturas Populares; el Kiosco, las casas

Colorada, de los Camilos, Municipal, de Diego de Ordaz, del Indio Fernández, de Alvarado y de Dolores del Río, y el zoológico regional Los Coyotes, donde se exhibe fauna endémica y nativa del Valle de México.

La Ciudad Universitaria es también un arcón de arte, desde su Estadio Olímpico adornado con un mural escultopictórico de Rivera, otro de Siqueiros en la Rectoría, y el edificio alucinante de la Biblioteca Central cubierto con un mural de mosaicos realizado por Juan O 'Gorman que representa las visiones del cosmos de Ptolomeo, Copérnico y los antiguos mexicanos.

Coyoacán fundó en el sur un parque, la Alameda del Sur, donde la primera jefa delegacional María Rojo, instituyó un foro en el cual cada sábado la gente se junta para bailar. Y en los Culhuacanes está el zoológico Los Coyotes.<sup>11</sup>

**g) Cómo impacta el Referente Geográfico a la problemática que se estudia.**

Las condiciones estructurales, las condiciones de vida, las características socioeconómicas de los habitantes son variadas, las pautas culturales, las familias y las comunidades educativas, determinan el desarrollo de actitudes, expectativas y comportamientos que no siempre favorecen el éxito escolar de los niños.

En el pueblo de la Candelaria en gran medida la mayor afectación es que los padres son violentos y no reconocen patrones de autoridad en la escuela.

Su referente geográfico impacta de manera positiva en más de la mitad de la población, tomando en cuenta las características de los niños esta mitad atiende las necesidades requeridas para la realización de las actividades para el desarrollo de los aprendizajes esperados.

---

<sup>11</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoac%C3%A1n> Fecha de consulta 10 de Octubre de 2019, 12:00 hrs

## **B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD**

### **a) Vivienda**

La mayoría de las viviendas que se encuentran dentro de la localidad son de concreto con techos de cemento, pisos con algún recubrimiento, servicios de luz, agua, drenaje, teléfono, internet, cuentan con al menos 2 pantallas, 1 baño, 1 horno de microondas, 1 refrigerador, 1 estufa, 1 comedor, 1 sala y de 1 a 2 recamaras.

### **b) Empleo**

Empresas y empleo en la colonia Pueblo La Candelaria se registran unos 180 establecimientos comerciales en operación de la economía, según estimaciones de Market Data México, el pueblo La Candelaria tiene un output económico estimado en \$2,300 millones anuales, de los cuales \$610 millones corresponde a ingresos generados por los hogares y unos \$1,700 millones a ingresos de los 180 establecimientos que allí operan.

Adicionalmente, se estima que en la colonia laboran 6,000 personas, lo que eleva el total de residentes y trabajadores a 20,000. Entre las principales empresas (tanto públicas como privadas) con presencia en la colonia se encuentra:

ADMINISTRACIÓN PROFESIONAL DE PERSONAL MSG SC, que junto a otras dos organizaciones emplean unas 542 personas, equivalente al 60% del total de los empleos en la colonia. <sup>12</sup>

---

<sup>12</sup><https://www.marketdatamexico.com/es/article/Colonia-Pueblo-La-Candelaria-Coyoacan-Ciudad-Mexico> Fecha de consulta 10 de Octubre de 2019, 23:30 hrs

### **c) Deporte**

El parque Huayamilpas que es un centro Deportivo y Cultural, donde se puede encontrar el jardín botánico de cactáceas, canchas deportivas, juegos infantiles. Actualmente se encuentra en remodelación para mejorar las instalaciones.<sup>13</sup>

Albercas en Coyoacán: Aurora, Bicentenario Benito Juárez García, sita en Av. Santa Anna y Calzada de la Virgen, Col. Avante; Fernando Martí Haik, ubicada en Chaucingo esq. Tejamanil, dentro de las instalaciones del Deportivo El Copete, Col. Pedregal de Santo Domingo; Emiliano Zapata, localizada en San Raúl esq. San León, Col. Santa Úrsula; Huayamilpas, situada en Rey Nezahualcóyotl, esq. Yaquis, Col. Ajusco; Gonzalo Martínez Corbalá, que forma parte del Deportivo Francisco J. Mújica, en Calzada de la Virgen (Canal Nacional), Unidad Habitacional CTM Culhuacán; Polideportivo Culhuacanes, que se encuentra en Av. Taxqueña entre Ejido Santa Isabel Tola y Heroica Escuela Naval Militar, Col. Ampliación San Francisco Culhuacán.

### **d) Recreación**

Centro de Artes Santa Úrsula (CASU), ubicado en Santa Úrsula Coapa Coyoacán, muy cerca del Estadio Azteca, de Ciudad Universitaria, de metro Universidad del tren ligero Estadio Azteca muy fácil de ubicar el Centro de las Artes Santa Úrsula Coapa (CASU), es un moderno centro construido en 2009 por la Alcaldía Coyoacán para impartir diversos talleres para habitantes de todas las edades y estratos sociales de las diferentes colonias que conforman la Alcaldía.

---

<sup>13</sup> <https://mxcity.mx/2019/05/un-parque-ecologico-deportivo-y-cultural-en-coyoacan-el-parque-huayamilpas/>

Fecha de consulta 10 de Octubre 2019, 23:30 hrs

Casa de Cultura del gobierno, Jesús Reyes Heróles, una hermosa residencia jardinada frente a la Plaza de Santa Catarina, en la calle de Francisco Sosa.

Casa Raúl Anguiano con un enorme mural del mismo pintor, en el parque ecológico Huayamilpas, donde cada 2 de noviembre se realiza el más fascinante “performance” popular con calaveras de cartón que parecen emerger de sus árboles y lagos, ofrecen talleres de danza, pintura, música y en una de sus salas cuenta con cine.

Casa Ricardo Flores Magón, que está en la frontera con Iztapalapa y que tiene en sus artistas jóvenes la multiplicación del espíritu del revolucionario que le da nombre.

El parque Huayamilpas y el de los coyotes donde ambos centros deportivos y culturales, ofrecen actividades recreativas, cuentan con canchas deportivas, juegos infantiles, pistas de carreras y para bicicleta.

#### e) Cultura

El pueblo de La Candelaria es sin lugar a dudas el que mantiene más vivas sus costumbres y su organización, pero además es donde se lleva a cabo el mayor número de festividades durante el año.

Conocida por las personas como zona de festividades y tradiciones características cuyos orígenes se remontan a la época Prehispánica, así como la colonización y evangelización en la Nueva España, La Candelaria es el pueblo con más celebraciones religiosas en Coyoacán, donde las mayordomías son las encargadas de la organización del festejo. Estas mayordomías están conformadas por vecinos que pertenecen a las familias originarias, aunque también participan personas de otros Estados, principalmente de Michoacán.

Durante la celebración se ofician misas, luego se les invita a los asistentes a tomar atole de piloncillo y comer tamales y pan, todo preparado por vecinos del pueblo.<sup>14</sup>

Los fieles del pueblo y quienes lo visitan ese día, caminan por sus calles, van a la parroquia y a diversas casas de los pobladores, los que comparten con los presentes las abundancias que durante todo el año les brindó su “Santa Patrona”.

En las celebraciones se ofician diversas misas, de acuerdo con el calendario litúrgico., quema de fuegos pirotécnicos y cohetes los cuales tienen como propósito que la gente sepa en dónde está la procesión y el recorrido, para ir avisando casa por casa que el festejo ha llegado al barrio.

Las festividades son las siguientes: el dos de febrero es el día de la Virgen de La Candelaria; el 24 de junio de San Juan Bautista; el primero de julio día de la Preciosa Sangre; el 10 de agosto día de San Lorenzo; la tercera semana de agosto es el recibimiento del Señor de la Misericordia; la primera semana de septiembre es la entrega del Señor de la Misericordia; el 29 de septiembre se festeja a San Miguel Arcángel, y finalmente el tres de noviembre a San Martín de Porres.<sup>15</sup>

#### **f) Religión predominante**

En el pueblo de la Candelaria la religión predominante es la católica.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Teresa Mora Vázquez, Ella Fanny Quintal. Fiestas tradicionales del pueblo de La Candelaria, Coyoacán. México 2018. Editorial Instituto Nacional de Antropología e Historia. Páginas 136.

<sup>15</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/La\\_Candelaria\\_Coyoac%C3%A1n](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Candelaria_Coyoac%C3%A1n) Fecha de consulta 10 de Octubre 2020, 23:30 hrs

<sup>16</sup> <https://cronicariodesergiorojas.blogspot.com/2014/03/pueblo-de-la-candelaria.html> Fecha de consulta 11 de Octubre 2020, 24:00 hrs

**g) Educación**

Primarias públicas, Liberal, Club de Leones 3, Francisco Larroyo, Centenario de Juárez y Estatuto Jurídico.

Primarias privadas, Activa Paidós, Profesor Jesús Silva Herzog, Instituto Juárez.

Escuelas secundarias

Diurna Número 35 «General Vicente Guerrero»

Diurna Número 130 «Guadalupe Ceniceros de Zavaleta»

Diurna Número 139 «José Enrique Rodó»

Técnica Número 17 "Artes Decorativas"

Preparatorias

Escuela Nacional Preparatoria 6

Colegio de Bachilleres 4

Colegio de Bachilleres 17

Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Sur

Centro de Estudios Superiores Navales

Liceo Franco Mexicano Plantel Coyoacán

Otras escuelas privadas:

Centro de Atención Múltiple 31 CDMX

Colegio Olinca Plantel Periférico

Escuela Mier y Pesado

Escuela Moderna Americana en Romero de Terreros

Universidades

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Conservación Restauración y Museografía

Escuela Nacional de Música

Escuela Superior de Música

Centro Nacional de las Artes

Casa del Teatro A.C.

Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco

Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica (IPN)

Colegio Libre de Estudios Universitarios (Criminología y Criminalística)

Universidad Icel Campus Tlalpan Coyoacán

Universidad Latina Campus sur

Universidad del Valle de México (Campus Coyoacán)<sup>17</sup>

A partir de las entrevistas realizadas en el CENDI La Candelaria los datos recabados son: el 50% de la población de las madres cuentan con secundaria el 50% restante bachillerato, el 70% de los padres cuentan con bachillerato el 30% restante no terminaron la secundaria.

**h)** El ambiente Socio-económico influye positiva o negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad

La situación económica de las familias constituye como es sabido, un factor muy importante en la vida de los alumnos, en los hogares con bajos recursos, las deficiencias de alimentación, las condiciones carentes de iluminación y ventilación en las habitaciones; producen efectos nocivos no solo sobre el desarrollo físico, sino también sobre el psíquico del menor, fatiga, torpeza, excitabilidad, apetito excesivo ,

---

<sup>17</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoac%C3%A1n> Fecha de consulta 12 de Octubre de 2020, 23:30 hrs

son algunos de los factores que influyen negativamente en el desarrollo escolar, conductas reflejadas en el entorno escolar, dando como resultado niños que no asisten regularmente a la escuela, descuidados en su higiene personal, bajos de peso y talla.

### **1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR:**

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática, incluyendo, el croquis del área geográfica urbano o rural.

Avenida del Panteón 5, Ampliación Candelaria, código postal 04380, alcaldía Coyoacán, C.D.M.X.



**b)** Status del tipo de sostenimiento de la escuela: Pública o Privada.

Jardín CENDI GDF La Candelaria, Panteón No. 5, Coyoacán, CDMX.

Área: Urbana

Gestión: Pública - Estatal

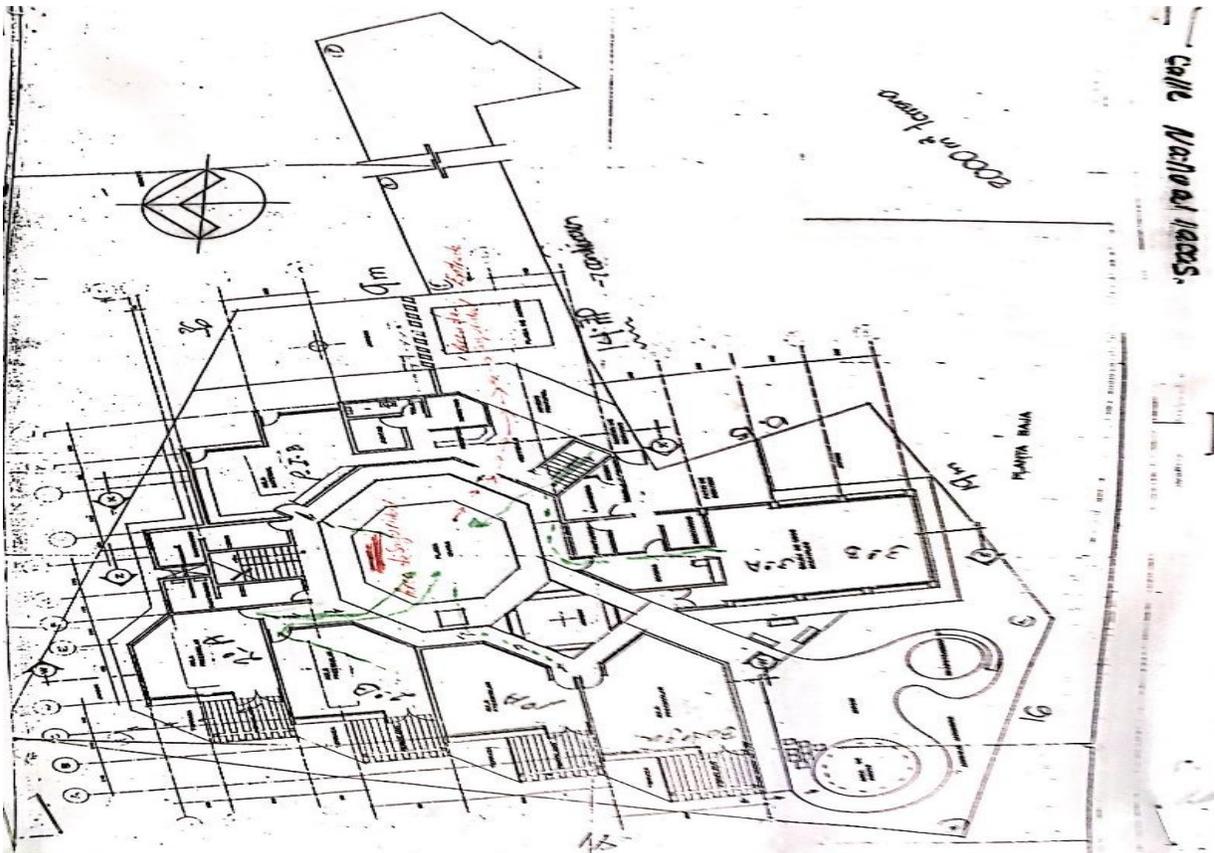
Clave: CCT 09NDI0523O

Turno: Matutino

**c)** Aspecto material de la institución.

La construcción del plantel es de concreto, su fachada es un portón grande de color beige, está colocada su placa de identificación en la parte de arriba, cuenta con 6 salones para los alumnos, los cuales sus pisos son de loseta contando con ventanales, un comedor, integrada una cocina con todos los utensilios necesarios para la realización de los alimentos, 2 patios de los cuales en cada uno de ellos se encuentran dos juegos de plástico con cuadros movibles, 4 baños para niñas con sus lavamanos, 4 baños para niños con lavamanos, 2 baños para las docentes y cocineras 1 salón de usos múltiples, 1 dirección.

d) Croquis de las instalaciones materiales



e) La Organización Escolar en la institución

En el CENDI se cuenta con 1 directora, 1 apoyo administrativo, 6 educadoras, 4 cocineras, 1 intendente, 1 supervisora, 1 psicóloga y 1 cirujano dentista.

La directora del Cendi su función es Planear, dirigir, coordinar, orientar y supervisar las actividades técnicas y administrativas del CENDI, de acuerdo con los lineamientos y programas que para el efecto le señale la Dirección General de Educación Inicial y las autoridades del organismo al que pertenece el CENDI, asiste a juntas de consejo y comparte la información con las docentes.

El personal administrativo se encarga de dos programas que tienen que ver con la SEP, el SIIE en el cual se da información de las altas y bajas de los alumnos, sus avances, estadísticas de edades e información del personal; el otro programa es el Repase, sistema de actividades de colaboración con ayuda de padres de familia, control de expedientes administrativos, recibe y da seguimiento de oficios por parte de la alcaldía, organiza brigadas de seguridad y emergencia

Las educadoras, la función general es atender pedagógicamente a los niños, intervienen en el filtro y entrega de los alumnos, así como en la decoración dependiendo del mes, realizan y organizan actividades en colaboración con Dirección, área Pedagógica y área administrativa, por grupo cubren brigadas de emergencia; primeros auxilios los dos grupos de preescolar 1, incendios los preescolares 2 y evacuaciones preescolares 3.

El personal de cocina cuenta con los conocimientos necesarios para preparar los alimentos de los niños, así como también cuentan con el certificado de salud y orientaciones de nutriólogos.

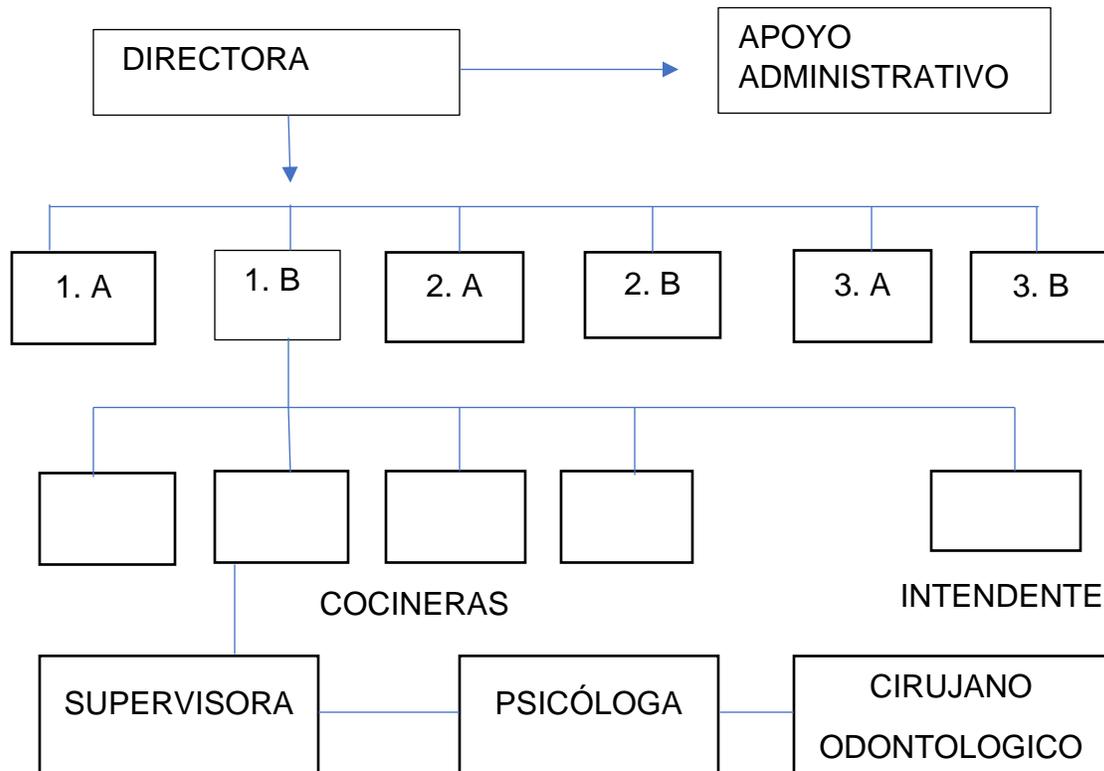
El personal de apoyo se encarga de las labores de limpieza de todo el CENDI, y así los niños se desenvuelvan en un ambiente con higiene y agradable.

El personal de psicología se encarga de analizar problemas de los alumnos, evaluar la conducta, escúchalos y a partir de esto explicar e informar a los padres de familia los problemas que presentan sus hijos para proporcionarle recursos y estrategias para un buen desarrollo del niño durante el ciclo escolar.

El cirujano odontológico es el encargado de prevenir, diagnosticar y tratar enfermedades y trastornos dentales y bucales, realizando procedimientos de rutina

para mejorar la salud de los niños, si es que requiere alguna especialidad los canaliza a las instituciones de gobierno para que sean atendidos.

**f) Organigrama**



**g) Características de la población escolar**

El plantel tiene inscritos 133 alumnos distribuidos en 6 grupos de los cuales en preescolar 1.A. 22 niños, 1.B. 18, 2.A. 25, 2.B. 23, 3.A. 23, 3.B. 22.

El grupo que es objeto de la investigación es preescolar 2.A el cual cuenta con una población de 25 niños, de los cuales son 15 niñas y 10 niños, edad 4 años.

### **1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

La pregunta orientadora del presente trabajo, se estructuró en los términos que a continuación de establecen:

¿Cuál es el Recurso Didáctico Idóneo para Desarrollar La Convivencia Sana Y Pacífica en el Aula en Niños de 2° de Preescolar del Jardín De Niños "CENDI La Candelaria" En La Colonia Pueblo la Candelaria de la Alcaldía Coyoacán en la CDMX?

### **1.4. LA HIPOTESIS GUIA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativo.

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

El Recurso Didáctico Idóneo para Desarrollar la Convivencia Sana Y Pacífica en el Aula en Niños de 2° de Preescolar del Jardín de Niños "CENDI La Candelaria" en la Colonia Pueblo la Candelaria de la Alcaldía Coyoacán en la CDMX, es el Juego.

## **1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Definir y estructurar objetivos dentro de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avance o termino de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico.

Por ello, es deseable que estos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para la realización de la indagación presente, se constituyeron los siguientes objetivos:

### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

El problema de la investigación es reconocer cómo el juego influye en las conductas de los niños y aporta beneficios para el desarrollo de éstas en su entorno familiar y escolar; con frecuencia en el ámbito familiar y escolar ya que estos presentan situaciones difíciles en las que no saben cómo actuar y qué decisiones tomar frente a una serie de comportamientos inadecuados, es ahí cuando los padres de familia deben de apoyar para que el alumno comprenda que esos comportamientos repercuten en su socialización, pues el grupo al que él desea integrarse muchas veces los rechazan. Es importante reconocer que la familia constituye el primer grupo social al que pertenece el niño, en el que aprende a convivir; a conocer normas y límites en el contexto familiar, éste forma parte de uno de los factores de protección más significativos en los niños ya que reduce la probabilidad de aparición de conductas inadecuadas.

El papel de los padres en este ámbito se centra en establecer y aplicar normas claras, pertinentes y razonables, no descartar todas las posibilidades a la hora de inculcar esas normas en sus hijos, abarcar desde la total permisividad hasta un control absoluto, lograr una convivencia más organizada y promover el respeto hacia los demás y hacia el mismo; los padres preparan a sus hijos para la vida en una sociedad que se rige por derechos y obligaciones, que deberán aprender a cumplir, por el bien de todos.

“La familia le ayuda a los niños y niñas a aprender quienes son, desarrollar su personalidad y les brinda apoyo emocional, el ambiente en que crecen los niños define elementos fundamentales para el resto de su vida.” (aldeasinfantiles, 2006)

Las restricciones y límites al principio lo verán como un castigo continuo, pero esto les ayudará a desarrollar de forma progresiva, la tolerancia a la frustración, es decir la capacidad para poder asimilar el sentimiento de esta, a partir de esto ellos comenzarán a darse cuenta que no siempre se les dará lo que ellos desean o les saldrán las cosas como les gustaría.

### **1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES:**

- Diseñar estrategias en donde el alumno pueda resolver conflictos, aplicar técnicas durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, despertará el interés común de los niños.
- Que desarrollen habilidades, destrezas y capacidades.
- Aprendizajes específicos basados en los Campos de Formación y Áreas de Aprendizaje.

- Uso de estas herramientas y materiales en el aula, para mejorar resultados académicos y propiciar la convivencia sana y pacífica.

## **1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso, de índole educativa, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del análisis, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a las reglas de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Asimismo, la recopilación de los materiales bibliográficos, se realizó conforme a los documentos de información de tipo documental.

El documento fue sometido a diversas y constantes revisiones, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informe.

## **CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Toda investigación, requiere de un aparato teórico-crítico que avale la base del análisis que dé origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área de conocimiento, en este caso, educativa.

Para ello, es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Bajo esa finalidad, se adoptaron los siguientes elementos conceptuales para su análisis:

### **2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:**

#### **2.1.1. EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA**

El juego es importante ya que su práctica le sirve al niño en su proceso de educación y desarrollo, en cada uno de los aspectos de su vida, además de ser algo divertido y gracioso es parte de los aspectos fundamentales de su existir como el psicológico, el físico, el intelectual y el social. Además, a través de la relación con cada uno de estos, el juego se torna en un importante aporte al crecimiento del niño y su proceso educativo.

El juego tiene que ver con el desarrollo de la identidad individual y grupal, interviene una persona o más, las cuales son a las que se le dan indicaciones, su desarrollo influye en ambos.

Desde el punto de vista físico, sabemos que el juego es fundamental en el desarrollo corporal de la persona, depende en gran medida de las destrezas construidas de las más tempranas edades. La educación física es uno de los ejes más importantes dentro del proceso de crecimiento de un niño, pues favorece la adquisición de habilidades específicas y el mantenimiento de la salud.

En relación con la organización del pensamiento, no solo los juegos relacionados con el conocimiento tienen que ver con dicha organización, sino que también los juegos de mayor movimiento corporal exigen gran rapidez mental y excelente concentración.

En el campo de la vida social y de la convivencia grupal, el desarrollo del niño está directamente ligado al juego pues, cuando comienza a jugar con los demás sobre todo en la escuela puede construir un ambiente de calidez y colaboración, estímulo y acercamiento, autonomía y toma de decisiones.

Para jugar con otros es necesario establecer acuerdos previos y negociaciones, jugar sin la compañía de otros se torna, incluso, motivo de tristeza en varias etapas de la vida. En este sentido, estar con los otros estableciendo esfuerzos conjuntos con metas claras que deben ser alcanzadas, siempre será un momento de aprendizaje, crecimiento y, obviamente, de diversión.<sup>18</sup>

El juego, además de contribuir en el desarrollo físico de los niños, también favorece su desarrollo cultural y emocional; los niños con actitudes y conductas inadecuadas, tales

---

<sup>18</sup> Josetxu Linaza, Antonio Maldonado. Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico del niño. España 1987. Editorial Anthropos Promat, s. Coop. Ltda. Páginas 230

como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia lo colocan en un eje principal para liberar esos sentimientos.

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social, la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad, obtener un carácter competitivo, participativo y comunicativo.

El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás, de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño. Este mundo que no debería tener limitantes y proporcionar todas las herramientas para que él realice, explore, solucione, comparta y socialice.

El niño actúa en forma positiva en el aspecto social al compartir; en el afectivo se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo desarrolla su intelecto, habilidades y destrezas.

En otras palabras, el juego tiene un gran valor en sí mismo y, al mismo tiempo, tiene sentido y fuerza educativa si es ubicado en un contexto más amplio relacionado con otros elementos educativos, el juego es autónomo porque, sin depender de otros factores, es generador de momentos de convivencia humana, construye alegría y espontaneidad, cultiva el diálogo, promueve la libertad de acción y desarrolla la relación sana y pacífica entre personas de las más variadas edades.

A través del juego, educador y educando se conocen de manera verdadera, pero a través de este recíproco conocimiento los niños con sus pares pueden construir un camino en el bien y para el bien de todos, aprendiendo a interactuar.<sup>19</sup>

El psicólogo Jean Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia, para este autor el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.<sup>20</sup>

Realizó una descripción de los principales tipos de juegos, funcionales, simbólico y de reglas; observando que estos van apareciendo cronológicamente en la infancia, aportación de la cual recabó información a partir del desarrollo de sus hijos, con esto estableció estadios evolutivos los cuales son:

- Estadio sensoriomotor de 0 a 2 años:

Al momento de nacer los niños básicamente están controlados por reflejos, tienen la capacidad de succionar, llorar y mover su cuerpo lo cual le permite asimilar las experiencias físicas; en este estadio aparece el juego funcional o de ejercicio, manipulación, la experimentación y la observación de objetos y personas.

Los juguetes en esta etapa deben favorecer la curiosidad, la sorpresa, estimular dichas acciones y movimientos es importante, durante esta edad los juegos de balanceo, de coger y tirar objetos, aparecer y desaparecer de la vista frente a un adulto son característicos.

Los juegos funcionales que favorecen el desarrollo sensorial son, la coordinación de movimientos y desplazamientos realizados por el propio cuerpo tales como el gateo y

---

<sup>19</sup> Zapata, Oscar. aprendizaje por el juego en preescolar. 2a.ed., México, editorial pax, 1990

<sup>20</sup> Piaget Jean, Seis Estudios de Psicología. Barcelona 1989. Editorial Ariel. Páginas 227.

rodar, la coordinación óculo-manual utilizando objetos manipulables como sonajas, juguetes sensoriales.

- Preoperacional de 2 a 7 años:

El niño comienza la construcción de lo que le rodea a partir de las imágenes que él recibe y guarda, interpreta y utiliza para anticipar sus acciones y pedir lo que desea o necesita, el niño aprende a transformar las imágenes; aparece el juego simbólico y de reglas, donde el niño adquiere la capacidad de representar acciones, comprender y asimilarlas a partir de su entorno.

En la etapa preoperacional el niño posee capacidades como hacer uso de imágenes internas, manejar esquemas, tener lenguaje y usar símbolos, los cuales serán fundamentales en el desarrollo de la conciencia propia.

Esta etapa tiene como característica brindarle al niño mayor conocimiento representativo, mejorando su capacidad de comunicación y aprendizaje. Empiezan a usar herramientas de persuasión para conseguir aquello que desean, como juguetes o dulces. Sin embargo, al no entender del todo la lógica, todavía no son capaces de manipular la información de tal manera que se aseguren de satisfacer su deseo o hacerles ver al resto de personas su punto de vista.

A medida que el niño va creciendo, va viviendo cambios en la forma de entender y captar las ideas, a la vez que las expresa mejor. Es decir, construye experiencias acerca de lo que pasa a su alrededor, y progresivamente va formando un pensamiento más coherente y lógico. Además, empiezan a ser capaces de entender que algo puede representar otra cosa, es decir, comienza el uso de símbolos, haciendo que los objetos se transformen, de forma momentánea, en otra cosa (p. ej., una cuchara es un avión).

Se denomina preoperacional porque el niño todavía no es capaz de usar la lógica de tal forma que transforme, combine o separe ideas eficientemente.

No entiende la lógica concreta, con lo cual no es capaz de manipular la información mentalmente y tomar el punto de vista de otras personas.

- Operaciones concretas de 7 a 11 años:

El niño en su pensamiento lógico y sus habilidades de solución de problemas es más organizado puesto que las representaciones mentales son acciones en potencia, es decir que comienzan por agrupar una serie de elementos para poder organizar su pensamiento y utilizar operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos.<sup>21</sup>

El juego tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias, en el juego no sólo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual (en que se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y verbalización interna, en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad personal), y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados), recorren esta gama a cualquier edad, aunque se observa una pauta de temporalidad que muestra que los alumnos más pequeños practican con más frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Andrés Nortes Checa, José M. Serrano González- Tejero, Operaciones Concretas y Formales, Secretaria de Publicaciones e Intercambio científico. Murcia 1991. Editorial Editum. Páginas 200

<sup>22</sup> SEP. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. Pág. 21.

### **2.1.2. LA ETAPA PRE-OPERACIONAL**

La segunda etapa de Piaget, la etapa de las preoperaciones, se inicia cuando el niño comienza su aprendizaje del habla, a los 2 años y dura hasta la edad de 7 años, durante esta etapa previa a las operaciones de desarrollo cognitivo, Piaget observó que los niños aún no entienden la lógica concreta y no pueden manipular mentalmente la información, se incrementa el juego y pretenden tener lugar en esta etapa, sin embargo, el niño aún tiene problemas para ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

La manipulación y sus observaciones de símbolos ejemplifican la idea de juego con la ausencia de los objetos reales en cuestión, mediante la observación de secuencias de juego, Jean Piaget fue capaz de demostrar que, hacia el final del segundo año, se produce un nuevo tipo de funcionamiento psicológico cualitativo, esto, es escaso y lógicamente inadecuado en lo que respecta a las operaciones mentales, el niño es capaz de formar conceptos estables, así como las creencias mágicas, es capaz de realizar operaciones, que son tareas que el niño puede hacer mentalmente y no físicamente.

En esta investigación nos enfocaremos en la etapa preoperacional, donde el juego simbólico y de reglas aparece, dado que en el grupo de preescolar 2, con edades de 4 a 5 años, es la característica principal.

El pensamiento en esta etapa sigue siendo egocéntrico, lo que significa que el niño tiene dificultades para tomar el punto de vista de los demás. La etapa de las preoperaciones se divide en dos subetapas:

La etapa de las funciones simbólicas, y la subetapa del pensamiento intuitivo.

La sub-etapa de la función simbólica es cuando los niños son capaces de entender, representar, recordar objetos e imágenes en su mente sin tener el objeto enfrente de ellos.

La sub-etapa del pensamiento intuitivo es que los niños tienden a proponer las preguntas de por qué y cómo llegar. Esta etapa es cuando los niños quieren el conocimiento de saber todo, comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales.

Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir y escuchar.<sup>23</sup>

### **2.1.3. EL JUEGO SIMBÓLICO**

Es una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa.

De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

---

<sup>23</sup> Richard J Gerrig, Philip G Zimbardo. Psicología y Vida. México, 2005, ed. Pearson Educación. Pag 226

“Es un medio de enseñanza central dado que su interacción entre sí y su carácter agradable hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean potencialmente más fáciles y los contenidos afectivos incluidos en el juego es un elemento facilitador del aprendizaje”. (Richard J Gerrig, 2005)

Alrededor de los 2 a 4 años de edad, los niños aún no pueden manipular y transformar la información de una manera lógica, pero, sin embargo, sí pueden pensar en imágenes y símbolos.

Otros ejemplos de las capacidades mentales son el lenguaje y el juego de aparentar. El juego simbólico es cuando los niños desarrollan amigos imaginarios o juego de roles con amigos reales.

Los juegos de los niños llegan a ser más sociales asignando roles entre sí, algunos ejemplos de juego simbólico incluyen, por ejemplo, jugar a la casita, o tener una fiesta de té, ser un doctor (a), la maestra, o simplemente ser alguien que ellos pretenden ser.

Curiosamente, el tipo de juego simbólico de los niños que entablan está conectado con su nivel de creatividad y a la capacidad de conectarse con los demás, la calidad del juego simbólico puede tener consecuencias sobre su desarrollo posterior, por ejemplo, los niños pequeños cuyo juego simbólico es de naturaleza violenta como el jugar a las luchas y lastimar al compañero que solo quiere tener un juego no violento, estos tienden a ser menos aceptados por sus compañeros o amigos y son más propensos a mostrar tendencias antisociales en años posteriores.

En esta etapa, aún hay limitaciones tales como el egocentrismo, el cual se produce cuando un niño es incapaz de distinguir entre su propio punto de vista y el de otra

persona. Los niños tienden a seguir con su propio punto de vista, en lugar de tomar el punto de vista de los demás.

De hecho, ni siquiera son conscientes de que existe una cosa tal como puntos de vista diferentes se puede ver en un experimento realizado por Piaget y Bärbel Inhelder, conocido como el problema de las tres montañas.<sup>24</sup>

En este experimento se muestran tres vistas de la montaña y al niño se le pregunta qué es lo que vería, después se coloca a un muñeco que viaja en los diversos ángulos, el niño va a describir consistentemente lo que pueden ver desde la posición en la que están sentados, independientemente del ángulo desde el cual se le pide adoptar la perspectiva del muñeco.

Con los inicios de la socialización en la etapa del juego simbólico, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.<sup>25</sup>

#### **2.1.4. EL JUEGO DE REGLAS**

Será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas, así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

---

<sup>24</sup> Piaget Jean, Bärbel Inhelder. Psicología del niño. España 1984. Editorial Morata. Páginas 274

<sup>25</sup> Rosa Mercedes Reyes Navia. El Juego Procesos de Desarrollo y Socialización. Colombia 1998. Editorial Aula Abierta. Páginas 157

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad)

Así las reglas incluirán, exigencia, la victoria o la derrota, la competitividad de los jugadores suelen ser pocos.

Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprendan las reglas y que habrá un ganador y un perdedor; enfrentarse a la frustración, es uno de los problemas más cotidianos en esta etapa.

Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil.

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada.

A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo.

En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas; ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos.

Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia.

Es fundamental elegir juegos de reglas donde los adultos podamos seleccionar distintos niveles de dificultad y adaptarlo a los niños. Es crucial que los adultos estemos al principio acompañándolos en el juego para enseñarles las principales reglas y rompamos la primera barrera de resistencia. De esta forma también aprovechamos para estar con ellos y establecer relaciones sociales e infundir valores como respeto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, negociación, control de emociones y frustraciones.

Los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada.<sup>26</sup>

### **2.1.5. BENEFICIOS DEL JUEGO EN EL NIÑO PREESCOLAR**

#### **LENGUAJE**

Con la aparición del lenguaje las conductas se modifican profundamente en su aspecto afectivo e intelectual, el niño es capaz, de reconstituir sus acciones pasadas bajo la forma de relato y de anticipar sus acciones futuras mediante la representación verbal, posible intercambio entre individuos, o sea, el principio de la socialización.

Desde el punto de vista afectivo el lenguaje es fundamental para demostrar lo que se siente o desea, el desarrollo de los sentimientos interindividuales (simpatías y antipatías, respeto, etc.) y de una afectividad interior que se organiza de una forma más estable.

---

<sup>26</sup> <https://www.actualidadenpsicologia.com/etapa-preoperacional/> Fecha de consulta 28 de Mayo de 2020, 23:30 hrs

El resultado más evidente de la aparición del lenguaje es el permitir un intercambio y una comunicación permanente entre los individuos.

## LA SOCIALIZACIÓN

La socialización permite a los niños y niñas elegir con criterio a sus amigos, crear amistades, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo, aprender a jugar, querer jugar, seguir las instrucciones, saber ganar y perder, liderar un equipo, ceder, compartir los juguetes, son situaciones que aportan al desarrollo de las relaciones sociales y deben ser aprovechadas como oportunidad de crecimiento para enseñar tolerancia y respeto.

Podrán comunicarse adecuadamente y hacerse entender, les es más fácil resolver los conflictos interpersonales, les ayuda a adaptarse a los cambios, son más seguros de sí mismos.

## AUTORREGULACIÓN

Manejo eficiente de la actividad emocional con el fin de tener y mantener una buena relación social y afectiva, los niños aprenden a expresar verbalmente cual o culés son las alternativas que usaran para enfrentar situaciones difíciles o de conflicto, a partir de los problemas que lleguen a presentarse, utilizando la estrategia que más le llegue a funcionar, la intervención temprana permitirá disminuir los problemas de conductas impulsivas.

“Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender”.<sup>27</sup> (SEP, 2011)

## DESARROLLO FÍSICO

Todos los juegos de movimiento tienen un papel relevante en el desarrollo psicomotor de los más pequeños, contribuyendo a la maduración nerviosa y estimulando la coordinación de las diferentes partes del cuerpo. Es a través del juego como se ejercitan la motricidad gruesa y fina, y se desarrollan las capacidades sensoriales.

## DESARROLLO INTELECTUAL

Jugando se obtienen nuevas experiencias, se cometen aciertos y errores, se aplican los conocimientos adquiridos y se resuelven problemas, estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.<sup>28</sup>

### **2.1.6. LA REGULACIÓN DE EMOCIONES EN PREESCOLAR PARA UNA CONVIVENCIA SANA Y PACIFICA**

Las emociones forman parte de nuestras vidas y están presentes en cada momento y en cada espacio, su presencia da fruto a nuestra personalidad y a nuestra manera de relacionarnos, la gran importancia que tienen las emociones en la vida, y en especial

---

<sup>27</sup>SEP. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. Pág. 17.

<sup>28</sup>SEP. Guía de la Educadora. Educación Básica. Preescolar. Ciudad de México. Programa de estudio 2011

en la vida de los niños, que están desarrollando sus capacidades, hace que la escuela sea un lugar idóneo para su exploración y experimentación.

Las emociones hacen que la respuesta del individuo ante los estímulos se adapte en función del tipo de emoción que le provoca, es decir no se produce un único tipo de reacción ante un estímulo en concreto, porque se modifica según la emoción que provoca en aquel momento, y esto también ayuda a la supervivencia; y es aquí cuando aparecen los sentimientos, que son la parte consciente.

Para una buena regulación emocional son importantes las habilidades de la tolerancia a la frustración, el manejo de la ira, la capacidad para retrasar gratificaciones y el desarrollo de la empatía; papel importante del juego pues es en este dónde se pueden desarrollar las habilidades y destrezas de los niños.

Actualmente, con la sociedad de estrés en la que estamos inmersos, no se da espacio suficiente a los niños para que jueguen y desarrollen sus habilidades emocionales. Esto hace que los niños disminuyan su interés por aprender y en algunos casos, aparezcan dificultades para regular las emociones, en algunos casos si no es la mayoría se concentran en videojuegos que solo los mantienen concentrados en la pantalla y pierden todo contacto con la sociedad.

Es labor de todos, dejar a los niños jueguen, la escuela deberá potenciar juegos en los que las emociones estén presentes y se les ofrezca un entorno seguro para experimentarlas, reconocerlas y vivir con ellas.

“Durante la edad preescolar los niños desarrollan poco a poco la capacidad de autorregulación y requieren la guía del adulto; esa guía sin embargo debe encaminarse a dejarles de manera gradual la responsabilidad de sus propias acciones”.<sup>29</sup>

## **2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?**

La relación entre la teoría y la práctica constituye un problema en casi todos los ámbitos de la vida escolar; la teoría remite a una elaboración de ideas contrastadas por las comunidades científicas, y la práctica al conjunto de actividades desarrolladas en la realidad concreta de las aulas. Incluir la teoría con la práctica es importante ya que ambas nos brindan una visión amplia de lo que podemos ofrecer a nuestros alumnos.

Hoy día los aportes de una y otra al campo educativo son fundamentales e importantes, aunque hay una diferencia entre las formas de producir y utilizar el saber en unos y otros espacios; la teoría se produce al amparo de las investigaciones científicas y se utiliza principalmente en la práctica, el saber se produce en el ejercicio de las funciones profesionales y se utiliza a lo largo del desarrollo profesional docente en forma de experiencia.

Ahora bien, si teoría y práctica son dos dimensiones educativas igualmente interesantes, y si son necesarios los vínculos entre ellas, actualmente la educación ha sufrido transformaciones y reformas en sus planes y programas, siendo más exigentes

---

<sup>29</sup>[http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Creciendo\\_juntos\\_Estrategias\\_de\\_autorregulacion\\_en\\_ninos\\_de\\_preescolar\\_Villanueva\\_Vega\\_y\\_Poncelis.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Creciendo_juntos_Estrategias_de_autorregulacion_en_ninos_de_preescolar_Villanueva_Vega_y_Poncelis.pdf) Fecha de consulta 17 de Octubre 2019, 22:35 hrs

para adentrarse a la nueva sociedad del conocimiento y donde precisamente la educación exige estudiantes con competencias sólidas para su ejecución.

En este sentido, las escuelas de hoy no sólo preparan para culminar un nivel educativo, sino además deben de preparar a sus estudiantes para el futuro en el que se van a enfrentar de manera que, comprendan los problemas actuales desde una perspectiva objetiva, implementando las competencias adquiridas, por ello, los docentes deben estar actualizándose y conocer las diferentes teorías del desarrollo de los niños esto con la finalidad de cumplir los perfiles de egreso del alumno que se exigen los programas.

La mayoría de los maestros fueron educados bajo un modelo tradicional, y aunque en la actualidad se habla de constructivismo, se sigue realizando una mezcla de constructivismo con tradicionalismo, pero también está en los docentes la capacidad para realizar cambios acordes a las nuevas reformas y acuerdos.

Sin embargo, se debe prestar mucha atención a la aplicación de estrategias y técnicas en el desarrollo de las actividades diarias para el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como: el trabajo colaborativo y no cooperativo exclusivamente la participación, el involucramiento de la creatividad, motivación, libertad de expresión, uso y empleo de las TIC, análisis, investigación, involucramiento a través de los proyectos y sobre todo ofrecer la confianza para crear ambientes de aprendizaje recurriendo a las diversas teorías.

Se considera que para la implementación de la práctica educativa los campos de formación, Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, el área de Educación Socioemocional y Educación Física, son básicos para la realización de todo juego no dejando a un lado los demás campos y áreas.

### **2.3. LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, ¿BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?**

En el CENDI La Candelaria no se lleva a cabo la práctica educativa en las aulas, tienen el conocimiento de algunos referentes teóricos como Piaget pero no implementan acciones para la realización de actividades, se reconoce la limitación de los conocimientos básicos del PEP 2011, la Alcaldía Coyoacán específicamente el área de Desarrollo Social no ha incrementado los cursos y capacitaciones para que las docentes reforzaran a fondo el programa.

Si de manera general se les dificultaba llevar a la práctica el desarrollo de las competencias que requiere el PEP 2011, la limitante es mayor al desconocer el programa de Aprendizajes Clave.

Las docentes desconocen conceptos teóricos, limita su práctica y se ve reflejado en resultados no favorables en los niños, a pesar de la situación en que nos encontramos, cabe señalar que algunas han hecho esfuerzos relevantes para avanzar en la formación y la labor docente, otras mencionan que para ellas ya no es importante estudiar dichas teorías y menos importante implementarlas pues consideran que los alumnos aprenden de manera general.

Es importante mencionar que las educadoras fomentan el uso de algunas herramientas básicas para el desarrollo de los alumnos, pero considero que no son suficientes para lograr el aprendizaje significativo de los niños.

## **CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA**

### **3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

TALLER LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO PARA LA ESTRUCTURA DE ACUERDOS, NORMAS Y REGLAS PARA UNA SANA CONVIVENCIA EN EL PREESCOLAR.

### **3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA**

La presente propuesta que se implementará es una parte fundamental en las primeras etapas del niño, los juegos tradicionales considero una parte principal como herramienta en los preescolares pues es ahí donde aprenden a desarrollarse, expresar sentimientos, competencias intelectuales, morales y sociales.

Los juegos tradicionales son de vital importancia para los niños, con ellos podemos plantear de una forma lúdica situaciones de conflicto, se pueden sacar de la realidad diferentes soluciones para resolver el problema.

El conflicto se tiene que ver como algo productivo, donde se pueda aprender miles de cosas, y para esto es necesario aprender a manejar y desarrollar diferentes habilidades.

De esta manera ayudaremos al niño a:

- Identificar el problema
- Encontrar soluciones, le plantearemos como puede solucionar el problema, así nos podrá dar distintas respuestas, de las cuales le haremos ver cuáles son positivas y negativas.
- Algo fundamental será que pongan en práctica la solución y en el caso de no funcionar probar una estrategia distinta.
- Recordar los pasos seguidos y elogiarlos cuando resuelvan el problema harán que se afiancen los conocimientos nuevos adquiridos.

Cuando se habla de solucionar un problema en estas edades, se está refiriendo a la acción de llegar a la respuesta correcta de una tarea dada, mediante la búsqueda de vías de solución donde el niño tiene que aplicar habilidades a situaciones nuevas, más complejas y retadoras, que provoquen la transformación deseada para llegar a un resultado correcto, de acuerdo con la condición dada, y no solamente a la respuesta del problema en sí mismo, dado el contenido que se trate a resolver.

Lo primero que debemos entender como docentes es la manera de conseguir que nuestra aula sea un lugar pacífico donde haya estas cinco cualidades:

- Cooperación
- Comunicación
- Tolerancia
- Expresión emocional positiva
- Resolución de conflictos

Cada vez que realizamos juegos tradicionales con nuestros niños, dirigidos o libres, ellos tienen la necesidad y la posibilidad de ejercitarse en deberes y derechos, pues están "obligados" a concertar, con los otros con quienes juegan, hasta dónde van sus posibilidades y cuáles son los límites de su accionar en el mismo juego; esto no es más que poner en escena los deberes y derechos de cada uno, teniendo en cuenta que son construidos por ellos mismos y reconocidos en el acto.

Los juegos tradicionales, como espacios de encuentro, se reconoce al otro como diferente para caminar juntos.<sup>30</sup>

### **3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?**

La presente propuesta favorece a los niños de preescolar II de 4 a 5 años, estos tienen y necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tradicionales tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar situaciones una y otra vez, las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas.

A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

### **3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR**

La directora del CENDI La Candelaria conoce la propuesta y está de acuerdo en la implementación de la misma reconoce que los juegos tradicionales se han ido perdiendo no tan solo en el preescolar si no también en los diversos niveles educativos.

---

<sup>30</sup> Gretel García, Eduardo Torrijos. Juegos Tradicionales Mexicanos. México 1999. Editorial Selector. Páginas 170.

Los espacios físicos con los que se cuenta son 3 patios todos al aire libre, uno de ellos cuenta con piso acolchonado, se plantea que las actividades a desarrollar se realicen por 10 días de lunes a viernes, 20 minutos por juego y en horario de 10:00 a 11:00 am, en el cual se pueda hacer uso de los 3 patios en diversos tiempos.

Los materiales con los que se cuenta para la realización de la propuesta son, cuerdas, pelotas, gises, aros, canicas y pañuelos.

### **3.5. LA PROPUESTA**

#### **3.5.1. Título de la propuesta**

TALLER: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO PARA LA ESTRUCTURA DE ACUERDOS, NORMAS Y REGLAS PARA UNA SANA CONVIVENCIA EN EL PREESCOLAR.

#### **3.5.2. El Objetivo General**

Tiene como finalidad rescatar aquellos juegos que en nuestra infancia alguna vez vivimos y jugamos juntos con nuestros amigos y hermanos darle una mayor importancia a aquellos tiempos en que los juegos que enriquecieron de una u otra forma nuestra manera de pensar, ser y actuar; y la forma de pasar un rato agradable con nuestros seres queridos para así salir de la rutina diaria y poner en invención nuestra creatividad y habilidad.

La educación en nuestros días no es igual a la educación que existía anteriormente ya que nos hemos olvidado de la importancia que tiene los juegos tradicionales y demás métodos que existen para invitar e introducir al niño en el mundo creativo.

A partir de:

- Motivar a los niños al aprendizaje de juegos tradicionales para rescatar los valores de convivencia.
- Contrarrestar la agresividad que presentan los alumnos y recuperar el valor de la tolerancia.
- Incentivar el manejo de una sana convivencia a través de actividades lúdicas que desarrollen habilidades y destrezas.
- Reconocer la importancia de los juegos tradicionales y su incidencia en el aprendizaje de los niños.
- Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje.
- Trasladar los valores del juego recreativo al espacio del recreo y a la clase.

### **3.5.3. Alcance de la Propuesta**

Al término de esta propuesta se espera que los alumnos de preescolar 2, realicen juegos individuales, grupales y en pequeños grupos.

Que ellos sean portadores de las tradiciones culturales y promuevan la transmisión de los juegos tradicionales.

Que logren una construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites, dentro del conocimiento de las reglas del juego; tomando en cuenta el respeto por sus compañeros, creando un clima de respeto hacia las normas que rigen nuestra sociedad.

### 3.5.4. Temas Centrales que construyen la Propuesta

- Herramienta de socialización.
- Desarrollo físico corporal.
- Imaginación y diversión grupal e individual.
- Reglas y normas para una convivencia.

### 3.5.5. Características del diseño

10 sesiones, de lunes a viernes, 20 minutos por sesión, en un horario de 10:00 a 11:00 am; se harán uso de los 3 patios en diversos tiempos, a continuación, se presentan las sesiones por realizar:<sup>31</sup>

TALLER LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO PARA LA ESTRUCTURA DE ACUERDOS, NORMAS Y REGLAS PARA UNA SANA CONVIVENCIA EN EL PREESCOLAR.		
SESION	NOMBRE DEL JUEGO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
Sesión 1 Tiempo 30 min	La Cuerda	Individualmente, hacer girar la cuerda y saltar. Por 2 personas, una a cada extremo, mientras que otra persona será la encargada de saltar.

<sup>31</sup> Pere Lavega Burgués, Salvador Olaso Climent. 1000 juegos y Deportes Populares y Tradicionales. Barcelona 2003. Editorial Paidotribo. Páginas 391.

<p>Sesión 2</p> <p>Tiempo 30 min</p>	<p>Las escondidas</p>	<p>Consiste en que uno o varios niños se esconden y otro tiene que buscar a los que se han escondido.</p> <p>Antes de comenzar a jugar se delimita la zona donde los participantes podrán esconderse y el tiempo que contara para que se puedan esconder.</p> <p>Se sortea para ver quien empieza a buscar y deberá encontrar a todos los niños; si no consigue a alguno pierde y deberá volver a buscar.</p>
<p>Sesión 3</p> <p>Tiempo 30 min</p>	<p>Las Canicas</p>	<p>En el juego de las canicas necesitamos un hoyo o gua y luego se pinta en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo.</p> <p>Desde esta línea es de donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo y el que más cerca que quedo de la línea será el primero y así sucesivamente.</p> <p>El objeto del juego de las canicas es ganarles canicas a los oponentes.</p> <p>Con el dedo pulgar debes introducir la canica en el hoyo para luego poder tirar a las canicas de tus rivales y apoderarte de ellas.</p>
<p>Sesión 4</p> <p>Tiempo 30 min</p>	<p>Las Sillas</p>	<p>Colocar varias sillas en una habitación, respaldo con respaldo.</p> <p>La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores.</p> <p>Al escuchar música bailaran alrededor de las sillas, de repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento.</p> <p>Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.</p>
<p>Sesión 5</p> <p>Tiempo 30 min</p>	<p>Avión</p>	<p>Con un gis blanco en el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez.</p> <p>Cada participante deberá hacer una teja con papel mojado y tirarla sobre cada casilla; completar el casillero saltando con una sola pierna o ambas según el número. Si la teja no cae dentro de la casilla correspondiente pierde su turno y le toca al siguiente.</p> <p>El Ganador será el primero en llegar al número diez.</p>

Sesión 6  Tiempo 30 min	Carrera con costales	Los niños deben colocarse en línea recta y meter los pies dentro de un saco y, cuando alguien da la orden de salida, salen todos haciendo una carrera, manteniéndose agarrados al saco. Durante toda la carrera, los pies deben estar dentro del saco. Gana quien llega primero a la línea de meta.
Sesión 7  Tiempo 30min	La gallinita ciega	Se necesita un pañuelo para cubrir los ojos a la persona que es la gallinita. Para decidir quién empieza a ser la gallinita, se puede hacer un sorteo. Una vez se le han vendado los ojos, el niño deberá dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: "Gallinita ciega, que se te ha perdido una aguja y un dedal, date la vuelta y lo encontrarás". Una vez terminada la canción, la "gallinita" deberá encontrar a los demás niños.
Sesión 8  Tiempo 30 min	A la mari, mari, mar	Juntar las palmas de las manos mientras se canta, marinero que se fue a la mari, mari, mar, para ver que podía ver y ver y lo único que pudo ver y ver, fue el fondo de la mari, mari, mar. Pueden jugar dos o más niños y deben chocar las palmas de diferentes formas: una hacia arriba y otra hacia abajo, en el medio, de lado.
Sesión 9  Tiempo 30 min	Los quemados	En un rectángulo grande (o dos, depende de donde se juegue) se colocan los miembros de dos equipos participantes. Hay dos tiradores cuyo objetivo final es dar con una pelota a un jugador del equipo contrario para eliminarle. Las reglas se complican un poco si tocan a un contrario dentro del rectángulo, si pasas al espacio del rival quemado, saldrás del juego.
Sesión 10  Tiempo 30 min	Stop	Se pinta un círculo utilizando gis, se dividirá en 10 partes iguales, en estas se escribirá el nombre de un país, al centro del círculo se escribirá STOP, se coloca un niño al centro y los demás en cada país, el niño dirá la frase, declaro la guerra en contra de y dirá el país, los niños corren y el que está dentro, cuenta los pasos para llegar al país seleccionado, si lo adivina sale del juego y comienza otro.

10 sesiones, de lunes a viernes, 30 minutos por sesión, en un horario de 10:00 a 11:00 am

### **3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?**

Para la aplicación de la propuesta se necesita la autorización de la directora del CENDI La Candelaria, accede a que se implemente.

Los espacios físicos con los que se cuenta son 3 patios todos al aire libre, uno de ellos cuenta con piso acolchonado, se plantea que las actividades a desarrollan se realicen por 10 días de lunes a viernes, 20 minutos por juego y en horario de 10:00 a 11:00 am, en el cual se pueda hacer uso de los 3 patios en diversos tiempos.

Los materiales de apoyo con los que se cuenta para la realización de la propuesta son, cuerdas, pelotas, gises, aros, canicas y pañuelos.

### **3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

Se realizará la evaluación y el seguimiento de la implantación de la propuesta mediante una rúbrica, se llevará a cabo a partir de la observación individual.

Se tendrá en cuenta el nivel de conocimiento que poseen las niñas y los niños a la hora de realizar la actividad, así como la motivación y la integración a cada juego.

A continuación, se presenta la rúbrica con cada criterio a evaluar:

Criterios	Nombre del alumno					Observaciones
	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca	
1. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.						
2. Utiliza el dialogo para interactuar con el grupo.						
3. Generaliza contenidos trabajados previamente.						
4. Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.						
5. Comprende las instrucciones y las reglas del juego.						
6. Participa activamente en el juego propuesto.						
7. Utilizo correctamente el material que se le proporciono.						
8. Analiza la importancia del desarrollo de estos juegos para una mejor convivencia.						
9. Aprende a compartir y jugar en equipo.						
10. Durante los juegos logra desplazarse en diferentes direcciones, saltando o deslizándose.						

### **3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA**

Con la aplicación del taller de juegos tradicionales se espera que los alumnos de preescolar II, del CENDI Candelaria logren:

Aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontar tareas cognitivas estimulantes y superar temores.

Adquieran conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas.

Expresen sus ideas, pensamientos y sentimientos.

Controlar gradualmente sus emociones y adquirir la noción de competencia, superar la frustración de perder y comprender que en todo juego hay un ganador.

Que descubra el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad.

Potenciar algunas habilidades y destrezas útiles en distintas áreas.

Que disfrute pasando tiempo al aire libre.

Impulsar la visión espacial o el equilibrio y mejorar su psicomotricidad.

Lograr que estos juegos reemplacen a los juegos tecnológicos puesto que estos interfieren en el desarrollo del niño.

Potencia el desarrollo del lenguaje, de la memoria, del razonamiento, de la atención y de la reflexión.

Respetar turnos y normas.

Los campos de formación y aprendizajes esperados relacionados en esta propuesta son los siguientes:

## Lenguaje y Comunicación

ORGANIZADOR CURRICULAR 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
ORALIDAD	<b>Conversación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros.</li> <li>Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.</li> </ul>
	<b>Narración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Narra anécdotas, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y entender.</li> </ul>
	<b>Descripción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.</li> </ul>
	<b>Explicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.</li> <li>Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.</li> <li>Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.</li> <li>Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.</li> </ul>

## Pensamiento Matemático

FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	<b>Ubicación espacial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.</li> </ul>
	<b>Figuras y cuerpos geométricos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos.</li> <li>Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.</li> </ul>
	<b>Magnitudes y medidas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de un intermediario.</li> <li>Compara distancias mediante el uso de un intermediario.</li> <li>Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales.</li> <li>Identifica varios eventos de su vida cotidiana y dice el orden en que ocurren.</li> <li>Usa expresiones temporales y representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos.</li> <li>Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.</li> </ul>

## EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

ORGANIZADOR CURRICULAR 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
AUTOCONOCIMIENTO	<b>Autoestima</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.</li> </ul>
AUTORREGULACIÓN	<b>Expresión de las emociones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.</li> <li>• Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</li> </ul>
AUTONOMÍA	<b>Iniciativa personal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.</li> <li>• Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar.</li> <li>• Realiza por sí mismo acciones de cuidado personal, se hace cargo de sus pertenencias y respeta las de los demás.</li> </ul>
	<b>Toma de decisiones y compromiso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.</li> </ul>
EMPATÍA	<b>Sensibilidad y apoyo hacia otros</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona.</li> <li>• Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros.</li> <li>• Habla de sus conductas y de las de otros, y explica las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con otros.</li> </ul>
COLABORACIÓN	<b>Comunicación asertiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros.</li> <li>• Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.</li> </ul>
	<b>Inclusión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.</li> <li>• Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.</li> <li>• Habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.</li> </ul>

## EDICACIÓN FISICA

ORGANIZADOR CURRICULAR	Organizador curricular 2	Aprendizajes Esperados
COMPETENCIA MOTRIZ	<b>Desarrollo de la motricidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</li> <li>• Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</li> </ul>
	<b>Integración de la corporeidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.</li> <li>• Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.</li> </ul>
	<b>Creatividad en la acción motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.</li> <li>• Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.</li> </ul>

## CONCLUSIONES

Después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, se alcanzaron las siguientes Conclusiones:

- El juego infantil está estrechamente ligado al proceso de aprendizaje, ya que los niños desde muy temprana edad experimentan y obtienen información del mundo a través de éste.
- El juego es libre, existe placer en la realización del juego.
- Los juegos tradicionales son parte de la tradición de una cultura.
- Me doy cuenta que el juego tiene múltiples oportunidades en el niño puesto que desarrolla la inteligencia cognitiva, el desarrollo de la coordinación tanto gruesa como fina, la adquisición de la orientación espacio-temporal, el equilibrio, la lateralidad, el esquema corporal y la autonomía, aprendizaje social.
- Sin duda los juegos tienen un gran valor que difícilmente pueda ser reemplazado por juegos multimedia.

La imaginación es solo una parte fundamental, solamente tuve que hacer un viaje en el tiempo y recordar cuales eran esos juegos que tan buenos ratos me hicieron pasar en mi infancia, me motivo a la implementación de esta propuesta para que las nuevas generaciones las conozcan.

## BIBLIOGRAFÍA

- Teresa Mora Vázquez, Ella Fanny Quintal. Fiestas tradicionales del pueblo de La Candelaria, Coyoacán. México 2018. Editorial Instituto Nacional de Antropología e Historia. Páginas 136.
- SEP. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. Ciudad de México, páginas 368
- De Puig Irene y Sático Angélica, Jugar a pensar, Recursos para aprender a pensar en educación infantil (4 a 5 años). Editorial Octaedro. 2008, páginas 280.
- Piaget Jean, Seis Estudios de Psicología. Barcelona 1989. Editorial Ariel. Páginas 227.
- Josetxu Linaza, Antonio Maldonado. Los Juegos y el Deporte en el Desarrollo Psicológico del niño. España 1987. Editorial Anthropos Promat, s. Coop. Ltda. Páginas 230.
- Zapata, Oscar. aprendizaje por el juego en preescolar. 2a.ed., México, 1990 editorial pax.
- Piaget Jean, Bärbel Inhelder. Psicología del niño. España 1984. Editorial Morata. Páginas 274
- Rosa Mercedes Reyes Navia. El Juego Procesos de Desarrollo y Socialización. Colombia 1998. Editorial Aula Abierta. Páginas 157
- Richard J Gerrig, Philip G Zimbardo. Psicología y Vida. México, 2005, ed. Pearson Educación. Pag 226
- Gretel García, Eduardo Torrijos. Juegos Tradicionales Mexicanos. México 1999. Editorial Selector. Páginas 170.

- Andrés Nortés Checa, José M. Serrano González- Tejero, Operaciones Concretas y Formales, Secretaria de Publicaciones e Intercambio científico. Murcia 1991. Editorial Editum. Páginas 200
- López Ulloa Joaquín, Juegos y Técnicas de Animación para la Escuela Básica Publicación del Programa de Mejoramiento de la Calidad y Equidad de la Educación Básica (MECE - Básica). Ediciones Loyola Sao Paulo, Brasil Santiago de Chile noviembre 1996, paginas 15
- Manuel Saco Porras Manuel, Acedo Gracia Eusebio, Vicente Felipe Carolino. Los Juegos Populares y Tradicionales Una propuesta de aplicación Carolino Vicente Felipe. Editorial, Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología Mérida 2001, paginas 200
- Raúl Bermejo Cabezas, El Juego infantil y su metodología. Editorial Síntesis, S. A. Vallehermoso, 2015 Madrid España, paginas 19
- Pere Lavega Burgués, Salvador Olaso Climent. 1000 juegos y Deportes Populares y Tradicionales. Barcelona 2003. Editorial Paidotribo. Páginas 391.

#### **REFERENCIAS DE INTERNET CONSULTADAS**

- Mapa de la Ciudad de México (CDMX)  
<https://www.pinterest.com.mx/pin/563020390888490045/>
- Mapa de la Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México (CDMX)  
<https://www.animalpolitico.com/2011/10/rechaza-coyoacan-malos-manejos-en-su-presupuesto>
- <https://www.mimunicipio.com.mx/historia/Distrito-Federal/Coyoacan/>
- <https://mxcity.mx/2016/09/la-relevancia-coyoacan-a-lo-largo-la-historia/>

- <https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoac%C3%A1n>
- <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/Teoria-Del-Juego-Segun-----Piaget/2609268.html>
- <https://emowe.com/juegos-etapas-de-piaget/>
- <https://blog.cognifit.com/es/teoria-piaget-etapas-desarrollo-ninos/>
- <http://aldf.gob.mx/archivo-0478d7d43e32acfa5bf994c324085b34.pdf>
- <https://www.marketdatamexico.com/es/article/Colonia-Pueblo-La-Candelaria-Coyoacan-Ciudad-Mexico>
- <https://cronicariodesergiorojas.blogspot.com/2014/03/pueblo-de-la-candelaria.html>
- [http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Creciendo\\_juntos\\_Estrategias\\_de\\_autorregulacion\\_en\\_ninos\\_de\\_preescolar\\_Villanueva\\_Vega\\_y\\_Poncelis.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Creciendo_juntos_Estrategias_de_autorregulacion_en_ninos_de_preescolar_Villanueva_Vega_y_Poncelis.pdf)
- <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- <https://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>
- <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>